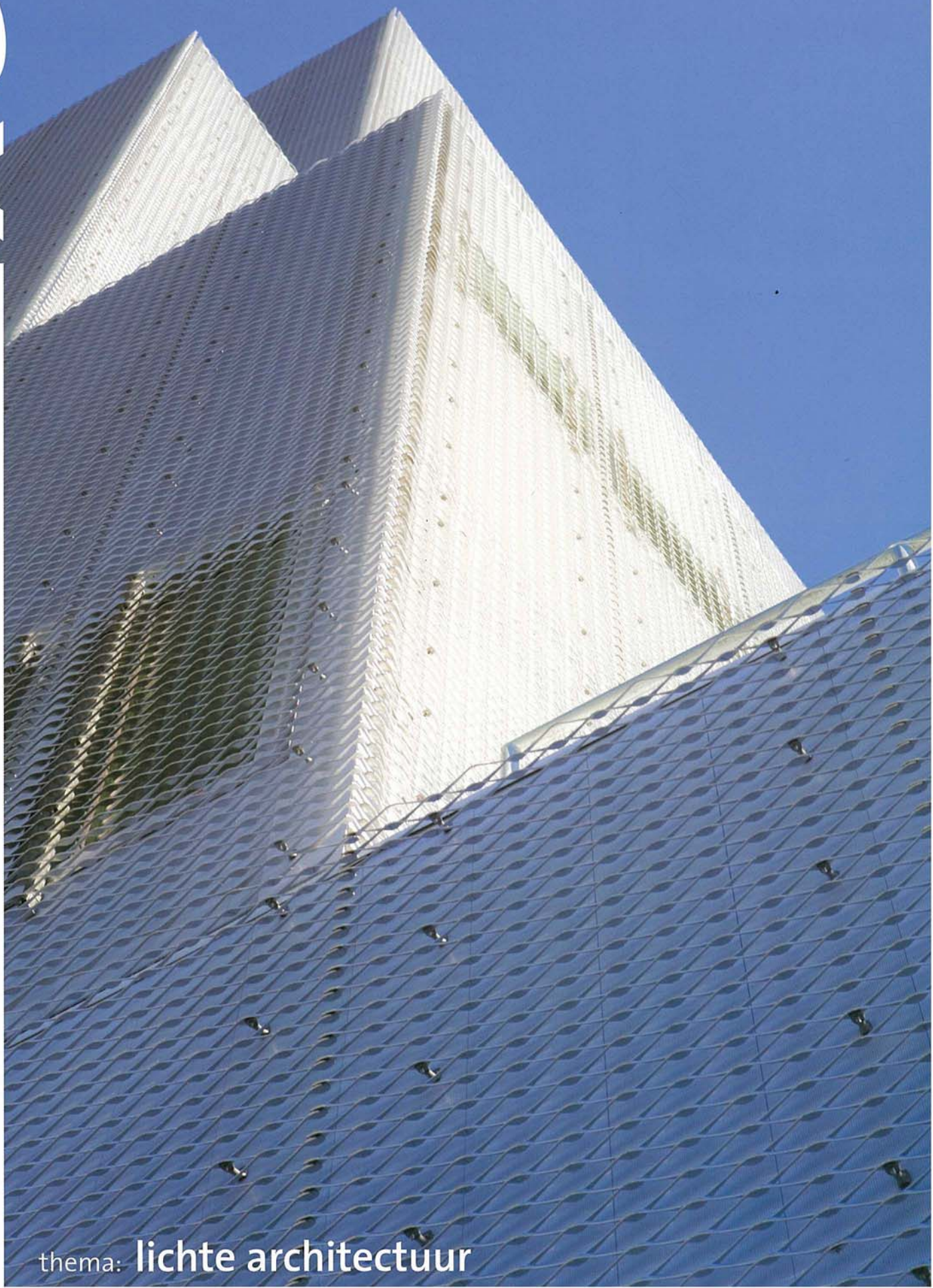


daap

→ Jaargang 3 - nr.18 - december 2007



thema: **lichte architectuur**



binnenkant

PNEUMATISCHE TRAP

WWW.HEESWIJK.NL
WWW.ALMEXMETAALGROEP.NL

foto's Luuk Kramer

Voor de nieuwbouw van de **openbare bibliotheek in Heerhugowaard** heeft Hans van Heeswijk architecten in Amsterdam een **opklapbare trap** ontworpen. Een pneumatische installatie duwt de trap omhoog. Om de trap licht te houden zijn de treden van aluminium. De overige trapconstructie is van roestvast staal. De bibliotheek is met het gemeentehuis onderdeel van een combinatiegebouw. De gebruikers delen een centrale publiekshal. De trap geeft toegang tot de bibliotheek, die over

vier verdiepingen langs de hal is gelegen. Omdat de openingstijden van de bibliotheek niet synchroon lopen met die van het gemeentehuis moest er een oplossing komen om de beveiliging van de bibliotheek na sluitingstijd te waarborgen zonder de openheid van het gebouw aan te tasten. In samenwerking met de leverancier van de trap hebben de architecten dit systeem ontwikkeld, waardoor de trap na sluitingstijd in horizontale stand wordt gebracht.



OPEN TRAP

WWW.AVCNEDERLAND.COM

AVC Nederland heeft een bijzonder licht ogende trap ontwikkeld. De trap bestaat uit **een enkele aluminium boom** en kreeg daarom de naam Solitaire mee. In de rand van de trapboom is een holte aanwezig, waarin een LED-strip is aangebracht, zodat de trap zelf de loopbeweging van de trapgebruiker met licht begeleidt. De in de trapboom opgenomen LED's kunnen zes kleuren licht uitstralen: rood, wit, blauw, geel, groen en paars, afzonderlijk of afwisselend in een voorgeprogram-

meerde volgorde. De traptreden zijn met verzonken bouten aan de trapboom geschroefd. De trapboom zelf is met chemische ankers aan een dragende wand bevestigd.

De trap maakt bij betreden weinig geluid; de treden bewegen slechts summier mee als erop wordt gelopen. Bij de trap worden verschillende accessoires geleverd, zoals losse leuningen. Ook is het mogelijk de traptreden van verlichting te voorzien.

